Volume 7 Issue 5 (2023) Pages 5931-5941
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Bermain Pasir Kinetik untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini

Fauziah Harahap[1]✉, Rosmaimuna Siregar[2], Jumaita Nopriani Lubis[3]
Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan, Indonesia(1) ; Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan, Indonesia(2); Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan, Indonesia(3)
DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.5365

Abstrak
Fungsi pengembangan kreativitas anak yakni pengembangan kecerdasan serta kemampuan anak berekspresi dan membuat hal-hal baru. Apabila potensinya dikembangkan secara baik, anak bisa mengenali serta menyadari dirinya serta jadi manusia nyata. Penelitian ini bertujuan menaikkan kreativitas anak lewat permainan pasir kinetik. Jenis penelitian ialah penelitian tindakan kelas memakai model Kemmis dan Taggart yakni perencanaan, tindakan, observasi serta refleksi. Penelitian dilakukan terhadap 15 anak usia 5-6 tahun. Teknik pengumpulan data memakai observasi serta pencatatan. Teknik analisis data penelitian ini yakni analisis data kualitatif serta kuantitatif. Hasil penelitian memperlihatkan kreativitas anak meningkat sesudah bermain pasir kinetik. Kreativitas anak di siklus sebelumnya sejumlah 16,75%, siklus satu sejumlah 52%, dan siklus dua sejumlah 88,5%. Hasil itu memperlihatkan kreativitas anak bisa ditingkatkan dengan bermain pasir kinetik.

Kata Kunci: *kreativitas* anak; *pasir kinetik, anak usia dini*

Abstract
Increasing children's creativity serves to increase their intelligence, capacity for expression, and ability to create new things. Children may perceive and recognize themselves as a true person when their potential is completely realized. The goal of this study was to foster kids' creativity by letting them play with kinetic sand. The approach employed was classroom action research, which included preparing, acting, observing, and reflecting. It was based on the Kemmis and Taggart model. The research involved 15 kids between the ages of 5 and 6. The method used to acquire the data was observation and recording. Both qualitative and quantitative data analysis methods were employed to analyze the study's data. Children's inventiveness enhanced after playing with kinetic sand, according to research findings. The inventiveness of kids ranged from 0% in the cycle before to 52% in the first cycle to 88.5% in the second cycle. These findings imply that engaging in kinetic sand play might enhance children's inventiveness.

Keywords: *child creativity; kinetic sand; early childhood*

Copyright (c) 2022 Nama Penulis1,2 dst.

✉ Corresponding author : Jumaita Nopriani Lubis
Email Address : jumaita@um-tapsel.ac.id (Padangsidimpuan, Indonesia)
Received 14 September 2023, Accepted 25 October 2023, Published 25 October 2023

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.5365

Pendahuluan

Tiap anak dilahirkan mempunyai kemampuan berbeda, dan kemampuan anak tersebut wajib dirangsang sejak dini. Masa kanak-kanak yakni masa yang paling penting sebab menjadi awal pembentukan kepribadian dan memutuskan pengalaman masa depan anak. Perkembangan kepribadian ini harus dipahami oleh orang tua sebagai peran utama dalam memantau perkembangan dan pertumbuhan anak dalam lingkungan keluarga. Selain lingkungan keluarga, sekolah juga mempunyai dampak yang signifikan terhadap pendidikan anak, jalur PAUD terutama dimanfaatkan anak untuk belajar.(Wahyuni et al., 2017). Pendidikan yakni hal vital bagi kehidupan seseorang serta punya efek signifikan pada kualitas hidup suatu negara. Karenanya, berbagai reformasi dan perbaikan di bidang pendidikan selalu ditujukan mewujudkan pendidikan yang lebih berkualitas. Salah satu komponen keberhasilan pendidikan yakni proses pembelajaran. Kami berusaha menciptakan proses pembelajaran fungsional. Inisiatif tersebut meliputi pemutakhiran kurikulum, profesionalisme pendidik dan tenaga kependidikan lainnya, infrastruktur, pendanaan, dan evaluasi pendidikan (Maliasih et al., 2017).

Salah satu bentuk pendidikan anak usia dini disebut Taman Kanak-Kanak (TK) yang menyediakan kelas bagi anak usia 4 hingga 6 tahun. Tujuan pendidikan taman kanak-kanak adalah membantu anak mengembangkan berbagai kemampuan mental dan fisik, termasuk nilai-nilai agama dan moral, sosial. emosi, kemandirian, kognisi, bahasa, gerak tubuh dan seni, yang kesemuanya dimaksudkan untuk mempersiapkan mereka memasuki pendidikan dasar.(Syahrul & Nurhafizah, 2021). Anak usia dini ialah masa kritis perkembangan yang patut mendapat perhatian karena masa inilah kepribadian seseorang mulai terbentuk. Pengalaman yang dialami seorang anak seringkali memberikan kenangan jangka panjang dan dapat mempengaruhi sikap anak sepanjang hidupnya. Lingkungan yang kaya dan mendorong banyak stimulasi bisa menaikkan kemampuan belajar anak. Jika terjadi kesalahan, atau orang di sekitar anak dan guru mengabaikan jangka waktu tersebut dalam mendidik anak, maka dampak negatifnya tidak hanya terjadi pada masa kanak-kanak, tetapi akan berlanjut hingga tahun berikutnya dan menjadi ciri pribadi anak (Wahyuni, 2020).

Tiap orang berbeda dalam kemampuannya. Pikirkan terkait beragam jenis kemampuan dan cara mengembangkan tiap kemampuan tersebut. Salah satu atribut anak usia dini adalah kreativitas. Kreativitas ialah kemampuan berpikir unggul yang meningkatkan kemampuan berpikir, punya sifat pewarisan, keterputusan, pembedaan dan keterpaduan antar tahap perkembangan. Kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta (Farikhah et al., 2022). Menurut Astuti & Aziz (2019) Kreativitas adalah kemampuan seseorang menemukan serta menciptakan hal baru, metode baru, ataupun model baru yang bermanfaat bagi diri sendiri dan masyarakat. Menurut (Khamaliyah et al., 2019) Kreativitas yakni potensi yang wajib ditumbuhkan anak sejak dini, setiap anak punya pemikiran kreatif, dari segi pendidikan bakat kreatif bisa dipupuk hingga penting dirangsang sejak dini. Potensi kreatif anak dikembangkan optimal lewat permainan kreatif sesuai usia untuk tumbuh kembangnya.

Dari hasil penelitian (Michalopoulou, 2014) kreativitas memberi kesempatan pada anak berpikir bebas dan kreatif dan mengekspresikan diri lewat kreativitas yang bukan sekedar imajinasi semata, sebaliknya, ini suatu alegori menggambarkan upaya yang dimaksudkan dan hasilnya. Ini mengandung makna anak kreatif tidak tercipta dengan sendirinya, melainkan memerlukan bimbingan, salah satunya melalui kegiatan membekali anak dengan kegiatan yang mendorong kreativitas. Hasil penelitian Mulyati & Sukmawijaya, (2013) Pelaksanaan program menaikkan kreativitas anak lewat tahapan yakni. Pertama, anak dikenalkan dengan teori keterampilan. Kedua, anak mendapat penjabaran tentang cara mengembangkan keterampilannya. Melalui kegiatan ini, anak bisa memakai kreativitasnya dengan baik. Menurut Mayar et al. (2022) Kreativitas perlu dikembangkan secara optimal anak usia dini sebab anak usia ini punya tingkat rasa ingin tahu tinggi. Karenanya, pengembangan kreativitas anak usia dini dirangsang lewat sarana prasarana yang baik, permainan, media atau metode pembelajaran yang beragam.

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.5365

Dari sudut pandang di atas bisa diambil kesimpulan kreativitas bisa dicapai siapa saja, dimana saja, kapan saja, tergantung pada benda yang didapat serta ditemukan. Pada dasarnya setiap anak mempunyai potensi kreatif yang sangat penting, anak ini punya ciri individu yang kreatif, seperti menyukai hal baru, ingin tahu, imajinatif, berani mengambil resiko, suka bertanya, dan lain lain.

Tabel 1. Indikator Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Menurut Permendikbud 137 Tahun 2014

Pencapaian Perkembangan	Indikator
Menunjukkan Ketekunan Kreatif	Membentuk minat yang kuat
Menunjukkan Minat Pada Kegiatan-Kegiatan Kreatif	Memperlihatkan keingintahuan (cenderung mengadakan per-cobaan mandiri)
Menunjukkan Imajinasi dan Gambaran	Melakukan hal-hal baru dengan caranya sendiri (mempunyai inisiatif)
Mengekspresikan Diri dengan cara yang Kreatif dalam berbagai bidang	Fleksibel dalam meng-ekspresikan konsep, ide, perasaan

Peran guru penting menumbuhkan kreativitas anak, guru wajib bisa memanfaatkan tiap kesempatan belajar mengajar guna menaikkan kreativitas anak. Cara guru merangsang serta mengembangkan kreativitas anak melalui bermain. Melalui bermain, anak dapat merangsang pemikiran kreatifnya, dan anak memperoleh pengalaman nyata serta pengetahuan. Salah satunya bermain pasir dinamis, karena bermain pasir dinamis memungkinkan anak bereksplorasi dan berimajinasi sesuai dengan idenya. Bermain pasir dinamis bisa menggerakkan panca indera anak, hingga perkembangan anak di segala aspek bisa lebih optimal.

Pasir kinetik atau pasir ajaib ini merupakan campuran pasir dan bahan sintetis sehingga menciptakan tekstur pasir yang lebih lembut dan tak berantakan dibandingkan pasir pantai serta cukup melekat di pasir kinetik. Dengan menggunakan pasir kinetik ini, anak-anak dapat bermain membuat patung, kastil, berbagai bentuk binatang, buah, dll.(Annisa et al., 2018). Bermain pasir yakni hal yang disukai anak sejak dahulu kala. Permukaan pasir halus dapat mengasah kemampuan psikomotorik, sosial, emosional, bahasa, sensorik dan kognitif hingga anak dapat belajar sambil bermain.(Riskayanti & Suwardi, 2021). Pasir yakni bahan alami yang bisa dimanipulasi sesuai imajinasi anak. Dari bermain pasir, anak bisa menemukan hal atau pengalaman baru di lingkungan alam, sehingga merangsang rasa ingin tahu untuk lebih mendalami alam lingkungan, serta menghargai dan mencintai alam.(Susmini, 2019). Hasil penelitian dari (Klaar & Öhman, 2014) Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman empiris mengenai dampak pendekatan ini pada anak memerlukan praktik langsung dari aktivitas luar ruangan yang alami atau spontan. Aktivitas luar ruangan yang umum dipilih antara lain bermain lumpur, air, memasak, pasir, dll. Karena bermain di luar ruangan, anak mengembangkan kreativitas dan rasa ingin tahunya dengan bereksplorasi, eksperimen, serta banyak bertanya ke orang di sekitarnya.

Kreativitas yakni kemampuan menghasilkan ide baru, orisinal, serta bermanfaat, menjadi seni memadukan berbagai hal dengan cara baru, seperti membuat dan mencetak berbagai benda, mencetak dengan tangan atau mencetak huruf latin/hijayan, membuat dan mencetak geometri Bentuk dan faktor lingkungan berperan. peranan yang lebih besar mengembangkan kreativitas anak. Karenanya, peneliti mengadakan penelitian dengan pasir kinetik untuk menaikkan kreativitas anak. Penelitian ini dinilai penting untuk meningkatkan kreativitas anak. Penelitian canggih ini belum pernah diadakan sebelumnya memakai pasir dinamis. Pasir kinetik mudah dibentuk, lembut, dan warna-warni yang menarik kreativitas anak.

Dari observasi terhadap total 15 anak di PAUD Taman Ilmu Kecamatan Sipirok. Dilihat dari hasil observasi, ada beberapa anak yang kreativitasnya belum berkembang maksimal, seperti (1) 13 atau 87% anak gagal membentuk minat yang kuat, (2) 12 atau 80% anak tidak

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.5365

menunjukkan minat yang kuat. rasa ingin tahu (cenderung bereksperimen secara mandiri), (3) 10 atau 67% anak tidak melakukan hal baru memakai caranya sendiri (memiliki inisiatif), (4) 13 atau 67% anak tidak pernah menjalankan hal baru sesuai keinginannya. memiliki inisiatif 87% orang tidak fleksibel mengungkapkan konsep, ide, serta perasaan.

Terlihat dari pertanyaan-pertanyaan di atas dan dari keaktifan anak sehari-hari bahwa bermain game sambil menunggu instruksi guru berarti anak belum mempunyai kreativitas sendiri dan masih membutuhkan bantuan guru untuk mengungkapkan idenya. Secara umum, anak bergantung guru dalam mengajar. Permasalahan itu dikarenakan beragam faktor antara lain tidak digunakannya media pembelajaran yang paling dekat dengan anak dengan baik sehingga menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan menyebabkan anak merasa bosan karena menghasilkan ide-ide kreatif sedangkan pembelajaran cuma fokus pada pembelajaran Menulis, membaca dan menghitung. Hal inilah yang dikhawatirkan peneliti mengenai kurangnya fokus guru dalam membina kreativitas anak.

Senada pendapat Kusumawardani et al. (2018) Permasalahan mendasar di pengembangan kreativitas yakni membatasi kreativitas anak lewat memberi aktivitas otak kiri yang sifatnya akademis serta ilmiah. Membekali anak sejak dini fenomena membaca, menulis dan berhitung melalui kegiatan akademik sehingga anak usia 5-6 tahun mendapat banyak kegiatan tugas kertas dan pensil, aritmatika abstrak dan membaca latihan (drills). Ini tentu memperlihatkan lembaga PAUD tak memberi kesempatan kepada anak bermain, bereksplorasi, berimajinasi serta berinteraksi dalam lingkungan belajar yang kaya hingga membatasi kreativitas anak.

Cara mengembangkan kreativitas anak dan mengeksplorasi imajinasi setiap anak yakni bermain pasir kinetik. Pasir dinamis merupakan pasir bermain anak di luar ruangan yang bertekstur lembut, mudah dibentuk, dan warnanya beragam. Pasir dinamis diharapkan dapat membantu anak-anak mengekspresikan imajinasinya menjadi sebuah karya, dan juga membantu anak mengekspresikan diri lewat eksplorasi, imajinasi serta eksperimen. Dari kegiatan ini imajinasi dan kreativitas anak dilatih sehingga menaikkan kreativitas anak. Kegiatan memakai kinetic sandbox bisa memudahkan anak mengidentifikasi warna dan melatih gerakan jari misalnya menekan, meremas, membentuk dalam berbagai variasi berdasarkan imajinasinya.

Agar penelitian lebih mudah dilakukan maka peneliti mencoba menjelaskan variabel operasional sesuai dengan pertanyaan penelitian yaitu memakai media permainan pasir dinamis guna menaikkan kreativitas anak usia dini. Sekaligus mengambil anak usia dini sebagai objek penelitian.

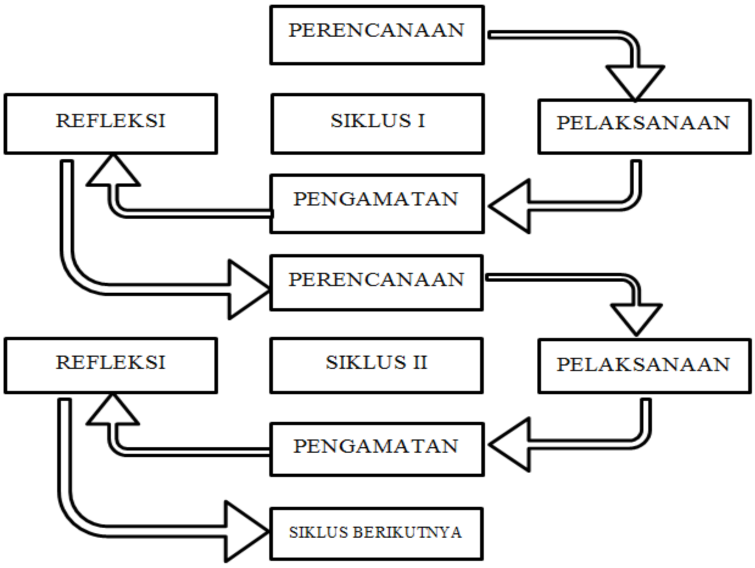
Metodologi

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif. Tujuan penelitian kualitatif memahami kondisi kontekstual menurut apa yang terjadi di wilayah penelitian dengan memberi gambaran rinci dan mendalam mengenai kondisi di konteks alamiahnya.(Fadli, 2021). Penelitian dilakukan di PAUD Taman Ilmu Sipirok untuk melihat apakah kegiatan bermain pasir dinamis dapat menaikkan kreativitas anak. Penelitian difokuskan pada 15 anak usia 5-6 tahun. Objek penelitiannya adalah kreativitas anak. Penelitian tindakan kelas merupakan kegiatan ilmiah oleh guru dengan menggunakan tindakan di kelas guna menaikkan mutu pembelajaran. Selain itu, penelitian tindakan kelas juga bertujuan untuk meningkatkan profesionalisme guru. Karenanya, penting untuk guru mengadakan penelitian tindakan kelas karena pemecahan permasalahan pendidikan yang ada akan membantu meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia (Azizah, 2021).

Proses PTK melibatkan siklus tindakan perencanaan, pelaksanaan, observasi, serta refleksi. Survei ini dilakukan di 2 siklus, dengan 2 pertemuan tiap siklusnya. Tujuan utamanya yakni melakukan identifikasi masalah, melakukan uji solusi serta selalu mengukur hasil yang didapat. PTK tujuannya menjawab kebutuhan nyata di lingkungan pembelajaran serta

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.5365

menaikkan efisiensi pembelajaran. Penelitian ini mengadopsi model penelitian menurut desain model Kemmis serta McTaggart, dengan fokus optimalisasi kreativitas anak lewat permainan sandbox dinamis, berdasarkan teori (Harianja et al., 2023).



Gambar. 1 Desain PTK model Kemmis dan Mc. Taggart

Metode pengumpulan data yakni metode untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk penelitian. Melalui berbagai metode dan instrumen, ilmuwan dapat memperoleh data relevan serta sejalan tujuan penelitian, (Lubis, 2019). Dalam penelitian ini, metode observasi serta dokumenter digunakan. Di metodologi penelitian ini, analisis data menggunakan 2 pendekatan strategis: Pendekatan kualitatif mengikuti pola interaktif Miles dan Huberman, yaitu (1) Reduksi data, (2) Penyajian data, serta (3) Kesimpulan verifikasi. (Kunandar, 2011). Sebaliknya, pendekatan kuantitatif dipakai mengira perkaitan matematik antara kreativiti kanak-kanak dan formula yang telah diuji sebelum ini.

$$P = \frac{f}{n} x\ 100\%$$

Dimana:
f = Jumlah anak yang mengalami perubahan
n = Jumlah seluruh anak
P = presentase

Di penelitian ini ukuran keberhasilan terkait pelaksanaan tindakan yakni jika peningkatan kreativitas anak selama proses pembelajaran sebesar 85%. Jika persyaratan ini dipenuhi, penyelidikan akan selesai dan dianggap berhasil.

Hasil dan Pembahasan

Salah satu cara meningkatkan kreativitas anak yakni bermain pasir kinetik. Pasir kinetik disebut dapat meningkatkan kreativitas anak sedini mungkin. Data penelitian dikumpulkan pada akhir setiap siklus I dan II yang meliputi gabungan hasil observasi dan dokumentasi. Temuan observasi didapat dari data aktivitas siswa itu sendiri. Penilaian dilakukan mengamati tindakan anak selama pembelajaran dan menggabungkan hasilnya ke di empat kategori: berkembang berhasil, berkembang menurut harapan, mulai berkembang, serta belum berkembang.

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.5365

Pra Siklus

Sebelum mengadakan penelitian, peneliti mengadakan observasi untuk mengetahui seberapa kreatif anak usia 5 hingga 6 tahun di TK Taman Ilmu yang terletak di Kecamatan Sipirok Tapanuli Selatan. Pada tahap pra siklus, peneliti mencatat hasil pengamatannya melalui observasi langsung terhadap prosedur pembelajaran. Permasalahannya adalah kreativitas anak masih belum maju, ini karena kegiatan pendidikan dinilai kurang bervariasi dan monoton, hingga anak merasa bosan saat mengikuti pembelajaran. Hasil prasiklus kreativitas anak sebelum tindakan tercantum pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Observasi Pra Siklus Kreativitas Anak Sebelum Diadakan Tindakan

No	Indikator	Kategori				Jumlah Anak
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mampu membentuk minat yang kuat	13	2	0	0	15
		87%	13%	0%	0%	100%
2	Anak memperlihatkan keingintahuan	11	4	0	0	15
	(cenderung mengadakan percobaan mandiri)	73%	27%	0%	0%	100%
3	Anak melakukan hal-hal baru dengan caranya	14	1	0	0	15
	sendiri (mempunyai inisiatif)	93%	7%	0%	0%	100%
4	Fleksibel dalam mengekspresikan konsep, ide,	12	3	0	0	15
	perasaan	80%	20%	0%	0%	100%

Berdasarkan data tabel pertama, 13% anak dapat mengembangkan preferensi yang kuat, namun 87% masih di tahap perkembangan. Hanya 27% anak menunjukkan minat (cenderung melakukan eksperimen mandiri) sementara 73% masih di tahap perkembangan. Hanya 7% anak yang mengambil risiko baru (memiliki inisiatif) sedangkan 93% berada di tahap perkembangan. Sejumlah 20% anak mempunyai kemampuan mengekspresikan konsep, ide, dan emosi, namun 80% masih dalam tahap perkembangan.

Sejauh mana kreativitas anak berkembang sebelum tindakan dinilai kurang berkembang. Hal ini memperlihatkan perlunya perbaikan guna mencapai keadaan yang lebih maju. Karenanya, peneliti berusaha merencanakan penelitian kelas yang melibatkan pembelajaran selama dua siklus. Temuan penelitian dirangkum bertahap seiring proses pembelajaran terjadi di kelas.

Siklus I

Pendidik ialah orang dewasa yang bertanggung jawab menumbuh kembangkan anak didik.(Sumiati, 2017). Guru yang profesional harus mempunyai kapasitas untuk berperan sebagai pengelola yang efektif, ia harus mampu melaksanakan seluruh tahapan kegiatan dan proses pembelajaran dengan pengelolaan yang efektif supaya bisa menggapai tujuan pembelajaran yang diinginkan dengan hasil yang positif.(Hamid, 2017).

Peneliti memulai penelitian dengan langkah perencanan yaitu membuat RPPH, materi pembelajaran serta menyiapkan pasir kinetik sebagai media atau kegiatan dalam proses pembelajaran. Peneliti bertindak sebagai pendidik. Siklus I dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan. Untuk mengamati semua kejadian aktivitas atau aktivitas, digunakan daftar periksa yang terdiri dari seperangkat aturan. Hasil observasi kreativitas anak melalui bermain pasir kinetk tertera di tabel 3.

Berdasarkan hasil observasi kemampuan kreativitas melalui pemanfaatan media pasir kinetik siklus I bahwa: 1) Anak dapat mengembangkan minat yang kuat, 2 anak belum berkembang ataupun 13,33%, 6 anak mulai berkembang ataupun 40%, 7 anak berkembang sesuai harapan ataupun 47%, dan 0 anak berkembang secara profesional atau 0%. 2) Anak menunjukkan rasa ingin tahu, 0 anak ataupun 0% belum berkembang, 8 anak mulai berkembang ataupun 53% berkembang sesuai harapan, 7 anak ataupun 47% berkembang baik, dan 0 anak ataupun 0% berkembang sangat profesional. 3) Anak akan melakukan sesuatu

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.5365

dengan caranya sendiri, 3 anak ataupun 20% belum berkembang, 8 anak atau 53,33% sudah berkembang, 7 anak ataupun 47% sudah berkembang sesuai harapan, 0 anak ataupun 47% akan berkembang dengan baik.0%. 4) Mampu beradaptasi dalam mengungkapkan ide, konsep, perasaan, dan 0% anak belum berevolusi, 5 anak atau 33% sudah berevolusi, 10 anak atau 67% sudah berevolusi sesuai harapan, dan 0 anak ataupun 0% sudah berevolusi sangat baik.

Dari pengamatan di atas, peneliti menyimpulkan dengan mengevaluasi kegiatan pada siklus pertama, mencari solusi atas permasalahan yang ditemui saat perkuliahan, dan melakukan tindakan guna perbaikan pada siklus berikutnya dan mencapai hasil yang diinginkan.

Tabel 3. Hasil Observasi Kreativitas Anak pada Siklus I

No	Indikator	f1 BB	f2 MB	f3 BSH	f4 BSB	Jumlah Anak
1	Anak mampu membentuk minat yang kuat	2 13.33%	6 40%	7 47%	0 0%	15 100%
2	Anak memperlihatkan keingintahuan (cenderung mengadakan per-cobaan mandiri)	0 0%	8 53%	7 47%	0 0%	15 100%
3	Anak melakukan hal-hal baru dengan caranya sendiri (mempunyai inisiatif)	3 20%	8 53%	7 47%	0 0%	15 100%
4	Fleksibel dalam mengekspresikan konsep, ide, perasaan	0 0%	5 33%	10 67 %	0 0%	15 100%

Siklus II

Kreativitas yakni pola pikir yang wajib dimiliki tiap generasi muda, hal ini menjadikan anak kreatif, bertanggung jawab, mandiri, serta bisa mencapai hal baru.(D. M. Sari et al., 2023). Pasir kinetik adalah bentuk rekreasi yang bagus untuk anak-anak. Keberhasilan anak dalam menciptakan suatu bentuk terlihat dari ekspresinya yang tercermin dari kemampuannya dalam mengerjakannya. Manfaat pasir kinetik lainnya yakni meningkatkan perkembangan otak, sensasi, kemampuan berpikir, menginspirasi kreativitas, mengenali bentuk dan warna.(Rizkia et al., 2020).

Sesuai rencana sebelumnya, perencanaan siklus II lebih memberi perhatian pada kelemahan di siklus I. Hasil observasi kreativitas anak lewat bermain pasir kinetik tercatat di Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Observasi Kreativitas Anak pada Siklus II

No	Indikator	f1 BB	f2 MB	f3 BSH	f4 BSB	Jumlah Anak
1	Anak mampu membentuk minat yang kuat	0 0%	0 0%	14 93%	1 7%	15 100%
2	Anak memperlihatkan keingintahuan (cenderung mengadakan per-cobaan mandiri)	0 0%	0 0%	13 87%	2 13%	15 100%
3	Anak melakukan hal-hal baru dengan caranya sendiri (mempunyai inisiatif)	0 0%	0 0%	13 87%	2 13%	15 100%
4	Fleksibel dalam meng-ekspresikan konsep, ide, perasaan	0 0%	0 0%	13 87%	2 13%	15 100%

Dari tabel 4 memperlihatkan kreativitas anak lewat bermain pasir kinetik mencapai 89% yang artinya ada 13 anak yang sudah mencapai BSH. Kesimpulannya, lewat bermain pasir kinetik, kreativitas anak berkembang sesuai harapan.

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.5365

Di bawah ini dibahas penelitian sebelumnya yang berbagi temuan serupa mengenai topik ini: (1) Hasil penelitian (Nurrahmawati et al., 2022) memperlihatkan kreativitas anak meningkat sesudah diterapkan bermain pasir kinetik (*kinetic sand*); (2) Bermain untuk anak berfungsi menjelajahi dunia, serta mengembangkan kompetensinya guna mengatasi dunia serta mengembangkan kreativitas.(Andayani, 2021); (3) Hasil temuan (Mayar et al., 2019) Guru profesional wajib membuat pembelajaran membuat anak jadi aktif serta kreatif hingga kemampuan kreativitas anak berkembang optimal; (4) Hasil temuan (Sartika & Erni Munastiwi, 2019) faktor pendukung pengembangan kreativitas anak usia dini yakni manajemen waktu, kondisi lingkungan, sarana prasarana, rangsangan mental, dorongan internal anak serta peran guru; (5) Dari stimulasi pembelajaran kreativitas anak usia dini bisa naik delapan kali lebih tinggi lewat praktek nyata membuat produk kreativitas.(Asmawati, 2017); (6) Hasil penelitian dari (Priyanto, 2014) Anak-anak berpartisipasi dalam permainan karena mereka berusaha belajar bagaimana menciptakan pengetahuan. Pentingnya bermain dalam kreativitas anak sangatlah penting; (7) Kreativitas merupakan bidang yang penting pada diri anak. Anak bisa memaksimalkan nilai potensinya dengan pengembangan kreativitas. (Rahmat & Sum, 2017); (8) Hasil penelitian (Harahap, 2022) bahwa bermain meningkatkan pengalaman anak dalam memperoleh pengetahuan yang mereka butuhkan. Disamping itu, konsep-konsep kreatif seringkali timbul ketika anak bermain. Sebab bermain bisa meningkatkan kreativitas anak serta memungkinkan anak bereksperimen dengan beragam ide tanpa harus takut salah sebab saat bermain anak diberikan kebebasan tanpa dihambat oleh potensi melakukan kesalahan.

Selain itu, segala bentuk permainan, baik aktif maupun pasif, dengan atau tanpa alat musik, dapat meningkatkan kreativitas anak.(Putro, 2016); (10) Hasil temuan dari (R. P. Sari, 2019) Kreativitas anak akan digalakkan melalui kegiatan rekreasi, hal ini akan menyebabkan anak menjadi individu yang lebih kreatif dan inovatif. (11) Kreativitas bisa dipelajari sejak dini, tujuannya agar anak lebih kreatif mengembangkan ide baru. Orang tua, pendidik dan individu lain disekitarnya harus memaksimalkan kreativitas anak dalam segala usahanya. Pendidikan anak usia dini khususnya di sekolah dipimpin oleh guru dan guru harus menjadi sosok yang paling utama untuk diikuti oleh peserta didik. Hal ini memfasilitasi peningkatan kreativitas anak dengan memberikan arahan dan bimbingan terhadap kreativitasnya. Hal ini dicapai dengan memberikan pelatihan kreatif kepada siswa yang memperhatikan imajinasi mereka, hal ini akan memberikan berbagai hasil positif bagi anak kecil dan akan memungkinkan mereka untuk memaksimalkan seluruh perkembangan kreatif mereka.(Afnita, 2021); (12) Sebaliknya, anak-anak tidak mempunyai kreativitas yang diperlukan tanpa bantuan orang lain. Kreativitas anak perlu ditumbuhkan. Apabila tindakan guru tidak variatif, maka kreativitas kurang. Disamping itu, kreativitas anak di prasekolah terutama bersumber dari unsur bermain.(Andriani & Rakimahwati, 2023); (13) Hasil penelitian (Ningsih & Rakimahwati, 2020) Kegiatan mosaik telah terdokumentasikan dapat memfasilitasi pembuatan proyek anak sendiri dan mendorong peningkatan kreativitas anak pada usia optimal; (14) Dari penelitian dinyatakan bermain pasir kinetik bisa menaikkan kreativitas anak usia 5 sampai 6 tahun. (Wulandari, 2018); (15) Makin tinggi metode bermain peran maka makin tinggi kreativitas anak usia 4-6 Tahun.(Rahmalina, 2017).

Simpulan

Temuan penelitian memperlihatkan kreativitas anak naik karena bermain pasir kinetik. Persentase kreativitas anak pra siklus sejumlah 16,75%, siklus I sejumlah 52%, dan siklus II sejumlah 88,5%. Temuan ini punya implikasi kreativitas anak bisa ditingkatkan lewat penggunaan permainan pasir kinetik. Atribut utama kegiatan dengan basis pasir kinetik bisa menaikkan kreativitas anak, yang pertama yakni eksplorasi, yang kedua yakni eksperimen, yang ketiga imajinasi. Hasil penelitian menyarankan agar guru mempertimbangkan permainan pasir kinetik menjadi sarana menaikkan kreativitas anak serta pelaksanaan pembelajaran bermain pasir kinetik.

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.5365

Ucapan Terima Kasih

Peneliti menyampaikan terima kasih ke kepala sekolah serta guru di TK Taman Ilmu kecamatan Sipirok Tapanuli Selatan atas dukungan kepada saya menyediakan fasilitas serta kerjasama yang menyenangkan saat penelitian ini. Penghargaan diberi ke Ibu Rosmainuna Siregar, MA dan Ibu Jumaita Nopriani Lubis, M.Pd selaku pembimbing, dan ke tim editor Jurnal Obsesi atas kesempatan dalam penerbitan artikel ini.

Daftar Pustaka

Afnita, J. A. U. (2021). Kunci-Kunci Dalam Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *5*(1), 75–95. https://doi.org/10.19109/ra.v5i1.7084

Andayani, S. (2021). Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal An-Nur: Kajian Pendidikan Dan Ilmu Keislaman*, *7*(1), 230–238. https://doi.org/10.26877/jo.v2i2.1700

Andriani, D., & Rakimahwati, R. (2023). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Menggunakan Media Berbasis Alam. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(2), 1910–1922. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4243

Annisa, Zulkifli, & Risma, D. (2018). The Effect of Kinetic Sand on Fine Motor Skills of Children Aged 4-5 Years At Tk Riadhussolihin Rambah Subdistrict Rokan Hulu District. *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, *5*(1), 1–14. https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFKIP/article/view/19770

Asmawati, L. (2017). Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Terpadu Berbasis Kecerdasan Jamak. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, *11*(1), 145–164. https://doi.org/10.21009/jpud.111.10

Astuti, R., & Aziz, T. (2019). Integrasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Kanisius Sorowajan Yogyakarta. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *3*(2), 294. https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.99

Azizah, A. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru dalam Pembelajaran. *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, *3*(1), 15–22. https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475

Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika*, *21*(1), 33–54. https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075

Farikhah, A., Mar'atin, A., Afifah, L. N., & Safitri, R. A. (2022). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Loose Part. *WISDOM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *3*(1), 61–73. https://doi.org/10.21154/wisdom.v3i1.3493

Hamid, A. (2017). Guru Profesional. *Al-Falah: Jurnal Ilmiah Keislaman Dan Kemasyarakatan*, *17*(2), 274–285. https://doi.org/10.47732/alfalahjikk.v17i2.26

Harahap, R. A. S. (2022). Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Bermain. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, *4*(5), 628. https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/6601/5032

Harianja, J., Siregar, R., & Lubis, J. N. (2023). Upaya Meningkatkan Motorik Halus Melalui Kegiatan Mewarnai Di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(4), 4837–4847. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.5158

Khamaliyah, A., Fatimah, A., & Kusumawardani, R. (2019). Pengaruh Bermain Pasir Kinetik Terhadap Kreativitas Anak. *Jpp Paud Fkip Untirta*, *6*, 21–28. http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jpppaud/index%0APENGARUH

Klaar, S., & Öhman, J. (2014). Children's meaning-making of nature in an outdoor-oriented and democratic Swedish preschool practice. *European Early Childhood Education Research Journal*, *22*(2), 229–253. https://doi.org/10.1080/1350293X.2014.883721

Kunandar. (2011). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. PT Raja Grafindo.

Kusumawardani, R., Rosidah, L., Wardhani, R. D. K., & Raharja, R. M. (2018). Profil Kreativitas

Anak Usia 5-6 Tahun. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, *13*(1), 11–16. https://doi.org/10.21009/jiv.1301.2

Lubis, J. N. (2019). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (Stad) Dan Model Pembelajaran Langsung Di Kelas X Sma Negeri 8 Padangsidimpuan. *Al-Muaddib : Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial & Keislaman*, *4*(1), 67. https://doi.org/10.31604/muaddib.v1i1.793

Maliasih, Hartono, & Nurani, P. (2017). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Melalui Metode Teams Games Tournaments dengan Strategi Peta Konsep Pada Siswa SMA. *Jurnal Profesi Keguruan*, *3*(2), 222–226. https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk/article/view/12278

Mayar, F., Natari, R., Cendana, H., Hutasuhut, B. R. S., Aprilia, S., & Nurhikmah, N. (2022). Peran Dongeng dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(5), 4600–4607. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2615

Mayar, F., Roza, D., & Delfia, E. (2019). Urgensi Profesionalisme Guru PAUD dalam Mengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *3*(5), 1113–1119. https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/328

Michalopoulou, A. (2014). Creativity Expressed through Drawings in Early Childhood Education. *International Journal of Education*, *6*(2), 69. https://doi.org/10.5296/ije.v6i2.5328

Mulyati, S., & Sukmawijaya, A. A. (2013). Meningkatkan kreativitas pada anak. *Jurnal Inovasi Dan Kewirausahaan*, *2*(2), 124–129. https//:%0Ahttps://journal.uii.ac.id

Ningsih, A. L., & Rakimahwati, R. (2020). Urgensi Mozaik terhadap Perkembangan Kreativitas Anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *4*, 1101–1110. https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/573

Nurrahmawati, E., Ariska, K., & Mulya, N. (2022). Bermain Pasir Kinestik (Kinetic Sand) untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, *7*(1), 55–62. https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v7i1.2066

Priyanto, A. (2014). Pengembangan kreativitas pada anak usia dini melalui Aktivitas bermain. *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, *02*. https://journal.uny.ac.id/index.php/cope/article/view/2913

Putro, K. Z. (2016). Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain. *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*, *16*(1), 19. https://doi.org/10.14421/aplikasia.v16i1.1170

Rahmalina. (2017). Metode Bermain Peran Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini 4-6 Tahun. *Permata : Jurnal Pendidikan PAUD*, *02*(1), 11–23. https://journal.uhamka.ac.id/index.php/permata/article/view/4443

Rahmat, S. T., & Sum, T. A. (2017). Mengembangkan Kreativitas Anak. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, *9*(2), 111–123. https://doi.org/10.36928/jpkm.v9i2.123

Riskayanti, S., & Suwardi, S. (2021). Meningkatkan Kemampuan Menulis Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Finger Painting. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, *1*(1), 61. https://doi.org/10.36722/jaudhi.v1i1.567

Rizkia, N., Hayati, F., & Amelia, L. (2020). Analisis Penggunaan Media Pasir Kinetik Dalam Menstimulasi Kecerdasan Naturalis Pada Anak Kelompok B1 Tk Pertiwi Lhoknga. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, *1*(1), 1–12. https://jim.bbg.ac.id/pendidikan/article/view/40

Sari, D. M., Hibana, H., Fatmawati, F., Meilasari, D., & Hukamak, S. (2023). Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Kolase Daun Kering Di Desa Tanjung Sari. *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, *8*(2), 245. https://doi.org/10.18592/jea.v8i2.6535

Sari, R. P. (2019). Kreativitas Bermain Anak Usia Dini. *Ncrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *1*(1), 10–23. https://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/incrementapedia/article/view/1870

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.5365

Sartika, & Erni Munastiwi. (2019). Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di TK Islam Terpadu Salsabila Al-Muthi'in Yogyakarta. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, *4*(2), 35–50. https://doi.org/10.14421/jga.2019.42-04

Sumiati, S. (2017). Menjadi Pendidik Yang Terdidik. *TARBAWI : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, *2*(01), 81–90. https://doi.org/10.26618/jtw.v2i01.1026

Susmini, S. (2019). Upaya Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Bermain Kreatif Berbasis Area. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, *3*(1), 17–28. https://doi.org/10.14421/jga.2018.31-02

Syahrul, S., & Nurhafizah, N. (2021). Analisis Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Usia Dini Dimasa Pandemi Corona Virus 19. *Jurnal Basicedu*, *5*(2), 683–696. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.792

Wahyuni, S. (2020). Asesmen Aspek Perkembangan Nilai Agama dan Moral Menggunakan Teknik Penilaian Penugasan (Unjuk Kerja) di TK Al-Fadillah Kelompok (B) Usia 5-6 Tahun Sleman DIY. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, *2*(2), 80. https://doi.org/10.24014/kjiece.v2i2.9062

Wahyuni, S., Rahelly, Y., & Syafdaningsih. (2017). Pengaruh Bermain Media Pasir Terhadap Kreativitas Pada Anak Di Kelompok B Tk Negeri Pembina 2. *Tumbuh Kembang: Kajian Teori Dan Pembelajaran PAUD*, *4*(2), 66–74. https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/tumbuhkembang/article/view/8176

Wulandari, F. (2018). Pengaruh Bermain Kinetic Sand Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Anak Usia Dini*, *3*(2), 18–23. journal.um-surabaya.ac.id › index.php › Pedagogi